

BAB II

Perkembangan Teknologi dan Latar Belakang Sejarah *Anonymous*

Pada bab II, peneliti akan menjelaskan tentang unsur-unsur yang berkaitan dengan penelitian ini. Penjelasan pertama didasari oleh perkembangan teknologi. Di era globalisasi, perkembangan teknologi dan informasi semakin berkembang pesat. Terlihat perbedaan yang sangat signifikan antara abad 19 dan masuk ke abad 20 berbeda drastis. Dari yang dulu informasi bisa didapat melalui media cetak, sekarang melalui teknologi canggih yang bisa kita bawa kemana saja dan praktis, seperti halnya *smartphone*. Informasi yang didapat juga tidak hanya informasi dari daerah lokal saja, bahkan informasi internasionalpun bisa diakses dengan mudah dan cepat melalui internet. Melalui internet kita bisa mengakses segala informasi tak terbatas dan juga menjadi media perantara kebebasan dalam berinteraksi baik antar individu, kelompok dan negara.

Kebebasan dalam berinteraksi ini dapat berupa adanya suatu kepentingan atau hubungan kerjasama dalam berbagai bidang seperti ekonomi, politik, militer, budaya dan sebagainya. Tumbuh dewasa di dunia maya atau internet ini memiliki arti bahwa setiap kegiatan yang dilakukan atau yang berkaitan dengan internet seharusnya disikapi dengan sikap yang dewasa. Hal ini dimaknai bahwa setiap pengguna internet bisa membatasi, membentengi diri sendiri dan orang lain dalam penggunaan internet, baik penggunaan dalam hal yang positif dan terlebih lagi dalam hal yang negatif. Internet inilah yang menjadikan kehidupan manusia menjadi lebih mudah dan bahkan menjadi lebih susah.

2.1 Unsur-Unsur Perkembangan Teknologi

Globalisasi, sebuah era dimana semua sumber daya di dunia tidak lagi melihat batas-batas antar negara.²⁵ Perkembangan lintas batas ini diawali oleh pertanda perkembangan transportasi yang membawa secara langsung budaya dan inovasi dari belahan dunia. Hal ini dapat ditinjau pula pada perkembangan pesat teknologi informasi. Perkembangan teknologi informasi menjadi sebuah alat lintas batas yang efektif untuk melancarkan arus globalisasi. Hubungan antara globalisasi dan teknologi informasi tidak akan pernah terputus karena keduanya diciptakan untuk mengembangkan satu sama lain.

Penyebaran teknologi telah membawa kemudahan dan ancaman terhadap kehidupan. Teknologi tidak hanya memberikan pengaruh terhadap komunikasi, melainkan juga berpengaruh terhadap penemuan-penemuan kecil maupun besar yang memberikan kontribusi kepada perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi Informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, meliputi: memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dengan berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas. Teknologi informasi merupakan gabungan antara teknologi perangkat keras hardware dan perangkat lunak software.

Komputer dan internet adalah hasil dari perkembangan teknologi yang berkembang pesat di dunia. Dengan adanya efek globalisasi, tentu saja kemudahan juga diberikan kepada orang-orang yang tak berwenang dalam menyikapi perkembangan teknologi dengan tujuan negatif untuk masuk ke dalam

²⁵ Walter Carlsnaes, Thomas Risse, "Handbook Hubungan Internasional", Nusa Media, Bandung, 2013, hal. 486

akun di dalam internet untuk mengacaukan sistem digital. Kegiatan-kegiatan tersebut sering kali di katakan sebagai *cybercrime* dan hal ini tentu saja akan mengancam *cyber security* sebuah negara. Jika keamanan sebuah negara terancam, maka salah satu kebijakan yang dapat dilakukan negara untuk menghilangkan ancaman tersebut adalah meningkatkan kekuatan dibidang yang rentan ancaman (*cyber*.)

2.1.1 Internet Sebagai Portal Dunia Maya

Salah satu contoh paling sukses atas perkembangan teknologi informasi ialah internet. Internet adalah kumpulan dari jutaan komputer di seluruh dunia yang terkoneksi antara yang satu dengan yang lain. Media koneksi yang digunakan bisa melalui sambungan telepon, serat optik (fiber optic), kabel koaksial (coaxial cable), satelit atau dengan koneksi wireless.²⁶ Internet sendiri berawal dari proyek kecil badan atau disebut dengan departemen. Departemen ini merupakan departemen pertahanan dari Amerika Serikat yang membentuk jaringan ARPA (Advanced Research Project Agency) yang berusaha dan meneliti sesuatu untuk meningkatkan teknologi yang dapat dimanfaatkan di dunia militer. Kegiatan mereka melalui kerjasama-kerjasama dengan universitas dan perusahaan yang mereka anggap penting. Dimulai dengan proyek kecil tersebut, internet terus berkembang di dunia komputer dan juga *smartphone*.

Internet yang menjadi sebuah sarana pertukaran informasi, menjadi lebih kompleks jika digabungkan dengan penghitungan secara digital. Hal ini yang memungkinkan semua aspek kehidupan manusia menjadi digital dan dikontrol

²⁶ Apa itu internet?, diakses dalam http://faculty.petra.ac.id/dwikris/docs/desgrafisweb/www/1-apaitu_internet.html , pada 10 oktober 2017 pkl 22.02

dari jarak jauh dengan menggunakan signal yang disediakan oleh internet..Internet memiliki ruang lingkup tak terbatas dan dengan tak terbatasnya ruang lingkup, hal-hal yang masuk ke dalam internet juga semakin tak terbatas. Dari urusan berinteraksi sosial tanpa mengenal batasan geografi seperti fasilitas yang disediakan oleh Facebook, Twitter, Instagram, dll. Penjelasan tersebut menandakan internet tidak lagi menjadi pelengkap hidup, melainkan kebutuhan utama manusia untuk menjalankan hampir seluruh kegiatannya.

Adanya banyaknya sektor dalam kehidupan manusia dari bersosial hingga kepentingan pribadi yang telah tersedia di internet, dan kemudahan yang diberikan dari sektor efektifitas jarak, waktu dan tempat yang diberikan oleh internet, menjadikan ininternet sebuah hal yang mendekati kebutuhan pokok manusia.²⁷ Meskipun tidak ada internet, telepon genggam yang dihantarkan oleh gelombang eletromagnetik juga menjadi salah satu contoh ketergantungan utama manusia terhadap teknologi. Dengan fasilitas yang diberikan internet, tentu saja kemudahan juga diberikan kepada orang-orang yang tak berwenang untuk masuk ke dalam akun di dalam internet untuk mengkacaukan sistem digital. Tidak dapat dipungkiri juga bahwa dunia maya pun mempunyai potensi yang bahkan lebih besar kemungkinannya dalam aksi kejahatan karena globalisasi.

²⁷ Sejarah Internet di Dunia dan Perkembangannya di Indonesia, diakses dalam <http://yusufilham.web.ugm.ac.id/2015/09/12/sejarah-internet-di-dunia-dan-perkembangannya-di-indonesia/> pada 10 oktober 2017 pkl 22.53

2.1.2 Realita Cyber World

Dunia maya yang sering kita sebut-sebut jika kita menggunakan internet, menjadi ruang yang dapat terbilang lebih luas daripada luas bumi meski hal yang terdapat di dalam internet bukanlah sesuatu yang tangible, dikarenakan sebuah fungsi data yang dimiliki oleh sistem internet itu sendiri. Dapat dibayangkan jika seluruh data mengenai ikan-ikan di lautan hingga kapal selam, seluruh manusia di bumi yang memiliki akses internet hingga saluran minyak dan air, serta seluruh data luar angkasa dari hubble teleskop hingga astronot di beberapa satelit buatan manusia dijadikan hal yang sesungguhnya, maka internet lebih besar daripada bumi. Terciptanya dunia maya atau Cyber World seperti hal yang dijabarkan diatas dikarenakan manusia menaruh dan mempercayakan data-data penting maupun tidak, rahasia maupun tidak kepada kapasitas internet. Mereka mencoba mengamankan data yang ada di dalam dunia maya tersebut (terutama data penting, berharga dan rahasia) dengan segala cara.

Terciptanya dunia maya ini juga tergantung dengan tingkat ketergantungan manusia dengan teknologi seperti yang dijelaskan diatas. Didalam dunia maya yang tergolong lebih ‘muda’ dibanding usia bumi, yang sama-sama memiliki sistem di dalamnya, menjadikan dunia maya ini memiliki peluang untuk mengatur sistem di dalamnya untuk lebih ‘bebas nilai’, yang dimaksud disini adalah bebas atas rasa kasihan, sedih senang dll. Dalam menentukan apa yang harus diambil dan dilihat dalam membuat keputusan dalam sebuah sistem internet atau komputerisasi, hal ini menjadikan adanya perbedaan dan perlakuan khusus terhadap kumpulan data satu dengan yang lainnya, hal ini dapat dimisalkan

dengan data penting sebuah individu sipil tidak akan diberikan keistimewaan seperti yang diberikan kepada data penting milik pemerintah sebuah negara. Hal ini juga pasti berlaku untuk data-data dengan jenis tertentu, seperti data saham, persenjataan, populasi, bencana dll.

Dengan adanya sistem yang baru yang sangat berbeda dari sistem yang terjadi di dunia, menjadikan perbedaan pula pada tingkat hirarki antar sesama individu. Jika di dunia ekonomi adalah yang menjadi prioritas, maka di dunia maya, teknologilah yang menjadi prioritas. Jadi bukan lagi pebisnis maupun politikus yang menduduki tingkat teratas dalam hirarki individu ini, melainkan orang yang dapat mengontrol internetlah yang berpeluang besar menempati tempat tertinggi dalam hirarki. Meskipun tentu saja hingga saat ini, pemerintah lah yang terus memanfaatkan hal ini sebagai senjata dan memberikan control yang dekat kepada individu-individu berpotensi tersebut, dengan salah satu caranya dengan mempekerjakan mereka.²⁸

Dengan adanya control sebuah negara dalam dunia maya, menjadikan di dalam dunia maya memiliki tingkatan hirarki yang berbeda jika dibanding dengan dunia nyata, dimana negara dengan tingkat kekuatan militer tinggi dan ekonomi yang tinggi menjadi pemegang hierarki tertinggi di dalam sistem hirarki dunia maya. Hal ini menjadi berbeda dengan berbanding lurusnya tingkat SDM, SDA dan peran pemerintah dalam pandangannya terhadap teknologi informasi ini.

²⁸ (ISC) Foundation, U.S.A. Cyber Warrior Scholarship, 2014, diakses dalam: <https://www.isc2cares.org/USA-Cyber-Warrior-Scholarship/default.aspx> pada 11-Oktober-2017, pkl 05:14

Dapat dibuktikan dengan Estonia yang mendapat peringkat ke 96 dalam tingkatan militer²⁹ dan menjadi perhitungan khusus dalam Cyber War.³⁰

Jika telah dijelaskan mengenai adanya control sebuah negara yang mendominasi yang mana didukung dengan besarnya peran pemerintah dalam mengolah sumber daya intangible maupun tangible, dalam ruang lingkup tertentu, menjadikan teknologi sebagai hal terpenting dalam mendapatkan hirarki baru didalam sistem dunia yang baru. Dengan pentingnya teknologi, maka energy menjadi perhatian utama sebuah negara dalam meningkatkan kekuatannya didalam dunia maya. Hal ini menjadi sangat penting dengan adanya fakta bahwa semua alat elektronik maupun teknologi informasi apapun membutuhkan sumber energy yang tidak sedikit. Hal ini terkadang pula menjadikan sebuah negara mencari celah dalam menyeimbangkan kebutuhan akan energy yang begitu besar, dan kebutuhan akan lingkungan yang baik yang juga besar.

2.1.3 Aktivitas Cyber Crime di Dalam Dunia Maya

Cybercrime adalah segala macam penggunaan jaringan komputer untuk tujuan criminal dan/atau criminal berteknologi tinggi dengan menyalahgunakan kemudahan teknologi digital.³¹ Kejahatan dunia maya adalah jenis kejahatan yang berkaitan dengan pemanfaatan sebuah teknologi informasi tanpa batas serta memiliki karakteristik yang kuat dengan sebuah rekayasa teknologi yang

²⁹ Global Fire Power, Estonia Military Strength, 2014, diakses dalam: http://www.globalfirepower.com/country-military-strength-detail.asp?country_id=estonia pada 11-Oktober-2017, pk1 05:28

³⁰ Richard A. Clarke, Cyber War, Harper Collins, New York, 2010, hal. 21

³¹ Learn about *cybercrim*, diakses dalam <https://www.acorn.gov.au/learn-about-cybercrime> pada 10 oktober pk1 23.10

mengandalkan kepada tingkat keamanan yang tinggi dan kredibilitas dari sebuah informasi yang disampaikan dan diakses oleh pelanggan internet.

Tindakan cybercrime ini dilakukan oleh orang-orang yang tahu dan mengerti tentang mekanisme penggunaan teknologi dan juga mempunyai pengetahuan yang baik dalam dunia *cyber*. Cybercrime pertama kali dilakukan oleh individu (seseorang) dengan tujuan ingin mendapatkan keinginan mereka, yang tidak bisa didapatkan dengan melewati legalitas yang ada dunia nyata. Oleh karena itu melewati via *cyber*, mereka mendapatkan cara baru untuk melakukan tindakan mereka. Kemudian, beralih dari individu ke golongan tertentu atau negara yang melakukan tindakan cybercrime dengan tujuan meretas situs-situs penting negara lain untuk mendapatkan informasi sebagai alat untuk melakukan serangan, atau terdapat kepentingan nasional dari negara tersebut.³²

2.1.4 Definisi *Hacker*

Hacker adalah sebutan untuk orang atau sekelompok orang yang memberikan sumbangan bermanfaat untuk dunia jaringan dan sistem operasi, membuat program bantuan untuk dunia jaringan dan komputer. *Hacker* juga bisa di kategorikan pekerjaan yang dilakukan untuk mencari kelemahan suatu system dan memberikan ide atau pendapat yang bisa memperbaiki kelemahan system yang di temukannya.³³

³² What is the motivation behind cybercrime? Diakses dalam <http://soc.wa.gov/node/332> pada 11 oktober 2017 pkl 20.32

³³ Perbedaan Antara Hacker dan Cracker diakses dalam <http://www.universitas-majalengka.ac.id/artikel-63-perbedaan-antara-hacker-dan-cracker.unma> pada 11 oktober 2017 pkl 21.02

Fungsi dari keberadaan *hacker* sendiri adalah³⁴ :

1. Mempunyai kemampuan menganalisa kelemahan suatu sistem atau situs. Sebagai contoh: jika seorang *hacker* mencoba menguji suatu situs dipastikan isi situs tersebut tak akan berantakan dan mengganggu yang lain. Biasanya *hacker* melaporkan kejadian ini untuk diperbaiki menjadi sempurna. Bahkan seorang *hacker* akan memberikan masukan dan saran yang bisa memperbaiki kebobolan system yang ia masuki.
2. *Hacker* dapat merancang suatu program dan mengutak-ngatik program tersebut.
3. *Hacker* dapat mengerti sistem operasi dari komputer dan segala komponen pendukungnya, sehingga efektivitas penggunaan perangkat-perangkat tersebut di dunia maya sangat baik.

Tujuan dari *hacker* sendiri biasanya sudah terbranding dengan kalimat ilegal, walaupun secara implisit. Karena *hacker* sendiri biasanya bertujuan melakukan tindakan peretasan informasi, akun dan perangkat lain secara sepihak. Biasanya hal-hal seperti ini mereka lakukan hanya karena sekedar ingin mengetes kemampuan mereka dalam dunia Informasi dan Teknologi, atau memang ada tujuan khusus sehingga mereka meretas korban mereka.³⁵

Hacker-hacker ini, dalam perkembangannya tidak serta merta selalu melakukan tindakan yang ilegal, seperti apa yang sudah terbranding sebelumnya. Dengan perkembangan zaman, *hacker-hacker* ini sebenarnya memiliki potensi yang baik untuk melindungi cyber security negara mereka, walaupun mereka bergerak secara terpisah dan individu, karena *hacker* biasanya tidak menunjukkan

³⁴ What is a Hacker? Diakses dalam <https://people.eecs.berkeley.edu/~bh/hacker.html> pada 11 Oktober 2017 pk1 22.47

³⁵ *Ibid.*

jati diri mereka ke orang lain, hanya dibalik layar dan eksis dengan nama samaran mereka. Potensi-potensi yang para *hacker* miliki ini biasanya mereka gunakan untuk melindungi negara karena alasan patriotisme terhadap negara mereka sendiri, karena mereka adalah bagian dari negara tersebut dan juga mempunyai kewajiban untuk melindungi negara, dengan cara melindungi informasi-informasi penting negara dari para *hacker* negara lain, dan juga melakukan serangan balasan kepada pihak lain ketika negara cyber security negara mereka diserang.

Potensi-potensi para *hacker* seperti ini dan juga sifat patriotisme mereka sebenarnya bisa diberdayakan oleh negara kalau negara ingin membuat sebuah lembaga baru yang bergerak dalam cyber security. Negara juga harus tahu, bahwa kemungkinan terburuk dari masalah bukan terletak pada dunia nyata saja, namun, dunia maya pun mempunyai potensi yang bahkan lebih besar kemungkinannya dalam aksi kejahatan karena globalisasi. Para *hacker* ini sebenarnya adalah solusi, karena merekalah yang mengerti sistematis di dunia cyber, apa-apa saja yang dilakukan di dunia cyber, dan apa yang harus dilakukan, maka ketika mereka diberdayakan dan dibina dengan baik oleh negara, mereka akan menjadi polisi yang hebat dalam dunia cyber.

2.1.5 Cyber Warrior Sebagai Prajurit Keamanan Cyber

Cyber warrior adalah prajurit yang memiliki keahlian tinggi dibidang dunia maya. Mereka adalah prajurit yang secara langsung terlibat dalam cyberwarfare³⁶ untuk mempertahankan atau menyerang demi menjaga keamanan dunia mayanya. Cyber warrior sendiri disepakati adalah mereka yang bekerja kepada pemerintah. Cyber warrior berperang menggunakan teknologi informasi. Mereka dapat menyerang komputer dan sistem informasi melalui hacking atau strategi lain yang terkait demi keamanan *cyber*nya. Cyber warrior juga dapat menemukan cara yang lebih baik untuk mengamankan sistem dengan mencari kerentanan melalui hacking dan menutup kerentanan mereka sebelum *hacker* lain menemukan untuk dieksploitasi.³⁷ Fungsi cyber warrior untuk negara adalah untuk pengamanan cyber security negara tersebut. Mereka juga ditugaskan untuk menginvasi situs-situs penting dari negara-negara lain , dan seperti yang sudah diuraikan di atas, mereka juga menyerang informasi penting di negara lain lewat teknologi. Sesuai dengan perintah dari negara, mereka dapat mengamankan cyber security negara dari serangan *hacker* ataupun cracker yang bertujuan ingin meretas situs penting negara.

Potensi untuk merekrut Cyber warrior ini sebenarnya bisa dilakukan oleh negara dari beberapa hal. Seperti halnya yang dilakukan oleh Israel. Israel memiliki unit 8200 yang dinaungi *Israel Defense Force*, terdiri dari beribu-ribu tentara dan dapat dibandingkan fungsinya dengan badan keamanan nasional

³⁶ Perang yang dilakukan didunia maya dengan menggunakan teknologi canggih dan jaringan nircabel/wifi.

³⁷ The Definition of Cyber Warrior diakses dalam <http://www.techopedia.com/definition/28615/cyber-warrior> pada 21 Oktober 2017 pkl 16.07

Amerika Serikat. Unit 8200 ini bertanggung jawab dalam menghasilkan ahli *cyber* berkualitas setelah menghabiskan waktu selama 3 tahun di tentara Israel. *Israel Defense Force* merekrut golongan muda menghabiskan waktu 3 tahun dengan pelatihan yang ketat, mengembangkan dan mengoperasikan sistem paling canggih di dunia. Dalam proses tersebut unit serupa yang telah direkrut akan dikembangkan melakukan peretasan dan pertahanan dan mengembangkan peralatan serta sistem.³⁸

2.2 Anonymous Sebagai Kelompok Hacker Terbesar

2.2.1 Sejarah Munculnya Anonymous

Anonymous adalah kelompok hacker yang sangat terkenal dan memiliki komunitas terbesar di dunia.³⁹ Keahlian mereka dibidang hacking seolah tak terbatas dan tak tertandingi. Mereka dapat dengan mudahnya meretas beberapa situs raksasa yang ada di dunia ini hanya dalam waktu yang terbilang cukup singkat, baik itu situs pemerintahan, perusahaan dan situs-situs penyedia layanan internet lainnya. Mereka memiliki jaringan global yang keanggotaanya tersebar di berbagai belahan dunia. Para anggotanya dapat dibedakan di depan publik dengan tampilan khasnya mengenakan topeng *Guy Fawkes* atau yang biasa dikenal dengan *V for Vendetta* (film).⁴⁰ Topeng *guy fawkes* ini diberi sentuhan khas *anonymous* dengan kumis dan jenggot. Tokoh ini merupakan karakter pada

³⁸ How Israel Built One Of The World's Most Powerful Cyber Armies, diakses dalam https://motherboard.vice.com/en_us/article/qkjqnp/how-israel-built-one-of-the-worlds-most-powerful-cyber-armies pada 22 Oktober 2017 pkl 04.18

³⁹What is 'Anonymous' and How Does it Operate? Diakses dalam http://www.rferl.org/a/explainer_what_is_anonymous_and_how_does_it_operate/24500381.html pada 22 September 2016 pkl 06.17 WIB.

⁴⁰ *Ibid.*

sebuah film *V for Vendetta* tahun 2006, sebagai tokoh yang mempunyai misi untuk mengakhiri pesta fasis fiksional di UK. Karakter ini pertama digunakan *anonymous* pada tahun 2008 pada “Project Chanology protest - a march against the Church of Scientology”. Topeng ini menjadi populer ketika banyak digunakan untuk menyembunyikan wajah saat melakukan aksi protes di seluruh dunia.⁴¹

Sedangkan Gregg Housh salah seorang mantan *anonymous* yang sekarang menjadi aktivis internet mengungkapkan, *anonymous* adalah sekumpulan orang dari berbagai kalangan, oleh siapapun yang ingin menggunakan sebutan tersebut untuk mengemukakan alasan mereka. Anggota dari kelompok ini bisa saja wanita, pria, seorang demokrasi, seorang republikan, muda, tua, baik dari berbagai ras juga nasional.⁴² Nama *anonymous* terinspirasi dari anonimitas user yang biasa memposting sesuatu di internet. Kebanyakan pengguna internet dalam menjelajah dunia maya lebih memilih tidak menyebutkan identitas aslinya alias *fake* atau palsu. Hingga nama *anonymous* ini semakin dikenal pada tahun 2004.

Pada awalnya, konsep yang digunakan oleh kelompok yang terdiri dari sejumlah komunitas online yang terpencar ini adalah bertindak secara *anonymous* atau “tidak dikenal”, namun terkoordinasi dan umumnya memiliki target yang telah disepakati serta fokus pada kesenangan semata. Cikal bakal kelompok *Anonymous* ini dilaporkan berasal dari tahun 2003. Awalnya berasal dari forum internet bernama 4chan. Website 4chan merupakan suatu web yang terdapat

⁴¹ BEHIND THE MASK Who are Anonymous, what is the Guy Fawkes mask and what are the hacker group's NASA alien life claims? Diakses dalam <https://www.thesun.co.uk/news/3885265/anonymous-guy-fawkes-mask-hackers-nasa-claims/> pada 22 September 2017 pk1 07.03

⁴² What to Know About the Worldwide Hacker Group ‘Anonymous’, diakses dalam <http://abcnews.go.com/US/worldwide-hacker-group-anonymous/story?id=37761302> pada 22 September 2017 pk1 07.41

papan diskusi dimana para penggemar anime berkumpul untuk mengirim gambar anime dan memberi berbagai komentar yang tidak pantas. Untuk lebih mendorong sikap bebas para penggunanya, tiap pengguna diberi nama anonymous.

Anonymous pun merepresentasikan sebuah kelompok individu yang tidak bernama. Anonymous tidak memiliki seorang pemimpin layaknya organisasi. Oleh karena itu mengapa logo mereka bertampilan lelaki yang tak berkepala. Tidak ada struktur organisasi dan perintah dalam grub tersebut. Berbagai orang dari berbagai latar belakang dan filosofi dapat datang dan pergi sesuai keinginan mereka. Bisa saja seseorang ini hanya mengikuti satu kegiatan dan berikutnya menghilang atau tidak melakukan kegiatan lainnya lagi. Barret brown seorang jurnalis dan mantan anggota anonymous menjabarkan anonymous adalah berbagai seri hubungan. Seseorang yang dapat secara konsisten mempengaruhi lainnya untuk melakukan suatu kegiatan adalah maka menjadi seorang yang paling memiliki kuasa atau kekuatan dalam grub, biasanya ditunjukan dalam kemampuannya melakukan hack.

Anonymous punya beragam misi, terkhusus, mereka menentang sensor internet dan pengawasan online oleh pemerintah. Sehingga seringkali mereka menyerbu website pemerintah sebagai tanda protes. Anonymous juga anti terhadap paham scientology, korupsi, dan homophobia. Padahal pada awalnya, kelompok komunitas online ini dibuat untuk tujuan senang-senang. *Anonymous* memang bukan benar-benar sebuah organisasi. Mereka adalah grup besar individual yang mempunyai ketertarikan yang sama. Sehingga sering dikatakan semua orang bisa menjadi *anonymous*.

Anonymous juga disebut sebagai Para *hacktivists*. *Hacktivis* adalah kombinasi dari kata *hacker* dan *activist*. Mereka adalah orang yang menggunakan pengetahuan teknologinya untuk memprotes sensor atau apa yang mereka persepsikan sebagai ketidakadilan diantaranya yang bersifat politik, hukum atau sosial. Dengan tindakannya, para *hacktivist* berharap bahwa perhatian yang diperoleh akan mencetuskan tindakan yang dapat mengatasi ketidakadilan tersebut.⁴³ Para *hacktivist* berkumpul untuk 'membawa keadilan' dan *Anonymous* merupakan sebuah contoh yang paling dikenal.

Banyak hal yang mereka lakukan untuk menunjukkan sikap onarnya. Ada yang memilih untuk merubah sebuah situs populer dengan merubah gambar dan tulisan yang ada dengan pesan mereka sendiri. Atau ada yang melancarkan DDoS (*Distributed Denial of Service*), dimana mereka akan membanjiri sebuah sistem komputer dengan informasi, yang membuat website tersebut tidak mampu mengatur banyak nya aliran informasi masuk hingga membuat jaringan dan situs tidak dapat digunakan. Dapat dikatakan bahwa situs website tersebut akan tidak dapat digunakan selama berjam-jam. Inilah yang membuat mengapa *Anonymous* membutuhkan banyak anggota. Hal ini dikarenakan mereka membutuhkan banyak komputer untuk melancarkan serangan DDoS.

⁴³ Mengetahui lebih jauh gerakan *Anonymous*, diakses dalam <http://elshinta.com/news/32683/2015/11/09/mengetahui-lebih-jauh-gerakan-anonymous-bagian-i> pada 23 September 2017 pukul 22.03